

# **Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar** (Studi pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas)

Sera Yuliantini<sup>1</sup>, Pingky Melaty<sup>2</sup>

<sup>1</sup>IAI Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, e-mail: [dwysheera@gmail.com](mailto:dwysheera@gmail.com),

<sup>2</sup>IAI Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, e-mail: [pingkymelatysbs@gmail.com](mailto:pingkymelatysbs@gmail.com)

## **Histori Naskah**

*Diserahkan:*  
02-02-2023

*Direvisi:*  
11-2-2023, 01-03-2023, 03-03-2023

*Diterima:*  
04-03-2023

**Keywords** : Maze Game; Aspects of Child Development; Children's Gross Motor skills

## **ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation and results of the Maze game in improving aspects of gross motor skills development in group B2 children at Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas Kindergarten. This study uses a qualitative approach and phenomenological research. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, and documentation. While the data analysis technique is taken by means of data reduction, data display, and verification. The results of this study indicate that the implementation of the Maze game in improving aspects of gross motor skills development for children in group B2 at Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas Kindergarten is carried out through several stages, namely introduction, core, closing, where the Maze game is carried out in the core activity, namely the delivery process of learning materials. In addition, the results of implementing the Maze game in improving aspects of gross motor development for children in group B2 at the Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas Kindergarten are seen in increasing aspects of gross motor skills development such as children's ability to jump, walk, tiptoe, step, and balance their bodies so they don't fell.*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan hasil dari permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data ditempuh dengan cara reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pendahuluan, inti, penutup, di mana permainan Maze dilakukan pada kegiatan inti yakni pada proses penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, hasil pelaksanaan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas tampak pada peningkatan aspek perkembangan motorik kasar seperti anak dapat melompat, berjalan, berjinjit, melangkah, dan menyeimbangkan tubuhnya agar tidak terjatuh.

**Kata Kunci** : Permainan Maze; Aspek Perkembangan Anak; Motorik Kasar Anak.

**Corresponding Author** : Sera Yuliantini, Jl. Sejangkung Kawasan Pendidikan No.126, Sebayon, Kec. Sambas, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat 79460 e-mail: [dwysheera@gmail.com](mailto:dwysheera@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Manusia dilahirkan memiliki potensi yang berbeda-beda namun hal tersebut dapat dikembangkan oleh manusia itu sendiri yaitu berupa pendengaran, penglihatan dan akal fikiran sebagai alat masuk untuk mendapatkan pengetahuan. Pengembangan potensi dan fitrah manusia tersebut dilakukan melalui pendidikan dan latihan secara terus menerus. Proses pengembangan manusia agar menjadi manusia yang sesungguhnya itu tidak bisa dilakukan secara parsial dan terputus-putus melainkan harus berlanjut sepanjang hidup (*life long education*) sejak lahir sampai liang lahat. Hal ini merupakan kewajiban orang tua dalam keluarga yang merupakan bagian terpenting dalam membangun masyarakat. Orang tua wajib melaksanakan dan memberikan pendidikan kepada anak-anaknya, terutama pada masa usia dini yakni dari sejak lahir sampai usia enam tahun (Rasyid et al., 2012).

Pendidikan yang diberikan orang tua kepada anak melalui lembaga pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran pada anak usia 0-6 tahun secara aktif dan kreatif agar memiliki kecerdasan emosional dan spiritual, serta kecerdasan intelektual yang diperlukan bagi anak (Mansur, 2007). Lebih rinci Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI], 2003).

Sesuai dengan keunikan dari setiap anak maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh setiap anak. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan kegiatan yang dilakukan pendidik dalam proses perawatan, pengasuhan serta pemberian pendidikan dengan menciptakan aura dan kondisi lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru, bereksperimen secara berulang melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Mursid, 2015).

Stimulus yang diberikan pendidik kepada peserta didik adalah bentuk tindakan atau perhatian kepada anak agar seluruh aspek perkembangan anak berkembang (Fatmawati & Anjarsari, 2021). Salah satu bentuk stimulus dari pendidik kepada peserta didik yakni menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, atau yang dikenal dengan istilah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Aktivitas bermain anak usia dini tentu saja memerlukan pengawasan orang dewasa dalam hal ini pendidik agar bermainnya anak dapat bermakna. Hal tersebut dikarenakan tidak semua aktivitas bermain itu mengandung nilai pendidikan, dan bahkan ada beberapa permainan dapat membahayakan anak usia dini. Pemilihan permainan saat pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini menjadi tugas pendidik. Pendidik harus bisa memilih permainan yang cocok untuk anak didiknya sesuai materi dan usia anak sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.

Pemilihan permainan oleh pendidik sangat berpengaruh pada perkembangan anak (Veronica, 2018) seperti yang dilakukan oleh salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yakni Taman Tanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas. Dalam pengembangan aspek perkembangan motorik kasar anak di lembaga ini rutin menggunakan permainan Maze. Selain itu, permainan Maze yang digunakan setiap minggu berubah dari segi gambar dan ukuran. Maze merupakan kata yang diambil dari Bahasa Inggris “Maze” yang artinya

membingungkan. Maze juga diartikan dengan mencari jejak, menelusuri, dan memilih jalan. Maze adalah sebuah permainan pemecahan masalah mencari jalan keluar seperti *puzzle* atau teka-teki dari jalan yang bercabang, berjalur dan berliku-liku. Dapat dikatakan Maze merupakan permainan sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada permainan ini anak-anak harus menemukan jalur-jalur pada bagian Maze berupa bentuk gambar yang memiliki simbol/arti di dalam gambar tersebut. Setelah anak memulai permainan, anak diminta untuk melakukan gerakan sederhana seperti berjalan, melompat serentak, melompat satu kaki, dan lain-lain.

Permainan Maze dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini khususnya pada aspek perkembangan motorik kasar (Isalamah, 2021). Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot kaki secara umum (Makhmudah, 2020). Permainan Maze memiliki manfaat yang banyak bagi anak usia dini yaitu: melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kesabaran, meningkatkan pengetahuan, melatih konsentrasi dan melatih motorik anak. Permainan Maze dapat meningkatkan potensi yang ada pada diri anak karena permainan Maze dapat disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai (Rosidah, 2014).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti Penerapan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak dengan mengambil setting pada Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak. Penelitian ini juga hendak melihat hasil pelaksanaan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian fenomenologi. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Suwendra, 2018). Sedangkan jenis penelitian fenomenologi adalah jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman yang individual tentang fenomena atau pengalaman yang ada di kehidupan manusia. Ini bisa diartikan juga sebagai metode untuk mempelajari bagaimana individu berfikir secara objektif dan mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikannya dalam proses penelitian (Hamzah, 2020).

Sumber data dalam penelitian ini adalah Pendidik, Kepala Sekolah dan Peserta Didik di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1). Observasi, yaitu proses pengumpulan data dengan menggunakan alat indera yang perlu direkam dan dicatat secara sistematis (Yus, 2011), 2). Wawancara yaitu percakapan dengan maksud tertentu (Zuldafrial, 2012), 3). Dokumentasi yaitu catatan peristiwa yang sudah berlalu bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010).

Teknik analisis data dalam penelitian ini yakni 1). Reduksi Data yaitu pemilihan, pemusatan perhatian untuk tujuan penyederhanaan secara kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan dan dapat berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung (Mahdi & Mujahidin, 2014), 2). Display Data (Penyajian Data yaitu informasi yang terorganisir yang memungkinkan untuk dapat melakukan penarikan kesimpulan atau dengan pengambilan tindakan dengan adanya penyajian data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi

berdasarkan apa yang telah di pahami tersebut (Umrati, 2020), 3). Verifikasi Data dan Penarikan Kesimpulan yaitu penarikan makna dari data yang tampil dengan melibatkan pemahaman si peneliti (Mahdi & Mujahidin, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pelaksanaan Permainan Maze pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas

Bermain bagi anak usia dini ialah sesuatu yang sangat penting sekaligus merupakan pekerjaan semua anak, lebih jauh mengatakan “*through play children grow, they learn how to use their muscles, they coordinate what they see with what they do, and they again mastery over they bodies, they find out what the world is like and what they are like. They aquire new skills and learn to use them. They try out different aspects of life. They cope with complex and conflicting emotion by reenacting real life*” (Marswendy, 2009). Melarang bermain seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasan anak, dan merusak irama hidupnya. Anak usia dini sangat memerlukan kebebasan untuk bergerak dan beraktivitas lewat bermain. Begitu pentingnya bermain bagi anak sebab bermain ialah suatu keharusan (Rasyid et al., 2012).

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini (Rohmah, 2016). Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain dimaksudkan untuk anak belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain berasal dari kata dasar “main” yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Selain itu menurut istilah permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain (Fadillah, 2017).

Kegiatan bermain mencakup siapa dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang selain itu bermain memiliki arti suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan (Fadillah, 2017). Dalam proses bermain diperlukan alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif dalam rangka sebagai sarana mengembangkan semua aspek perkembangan anak salah satunya alat permainan edukatif Maze.

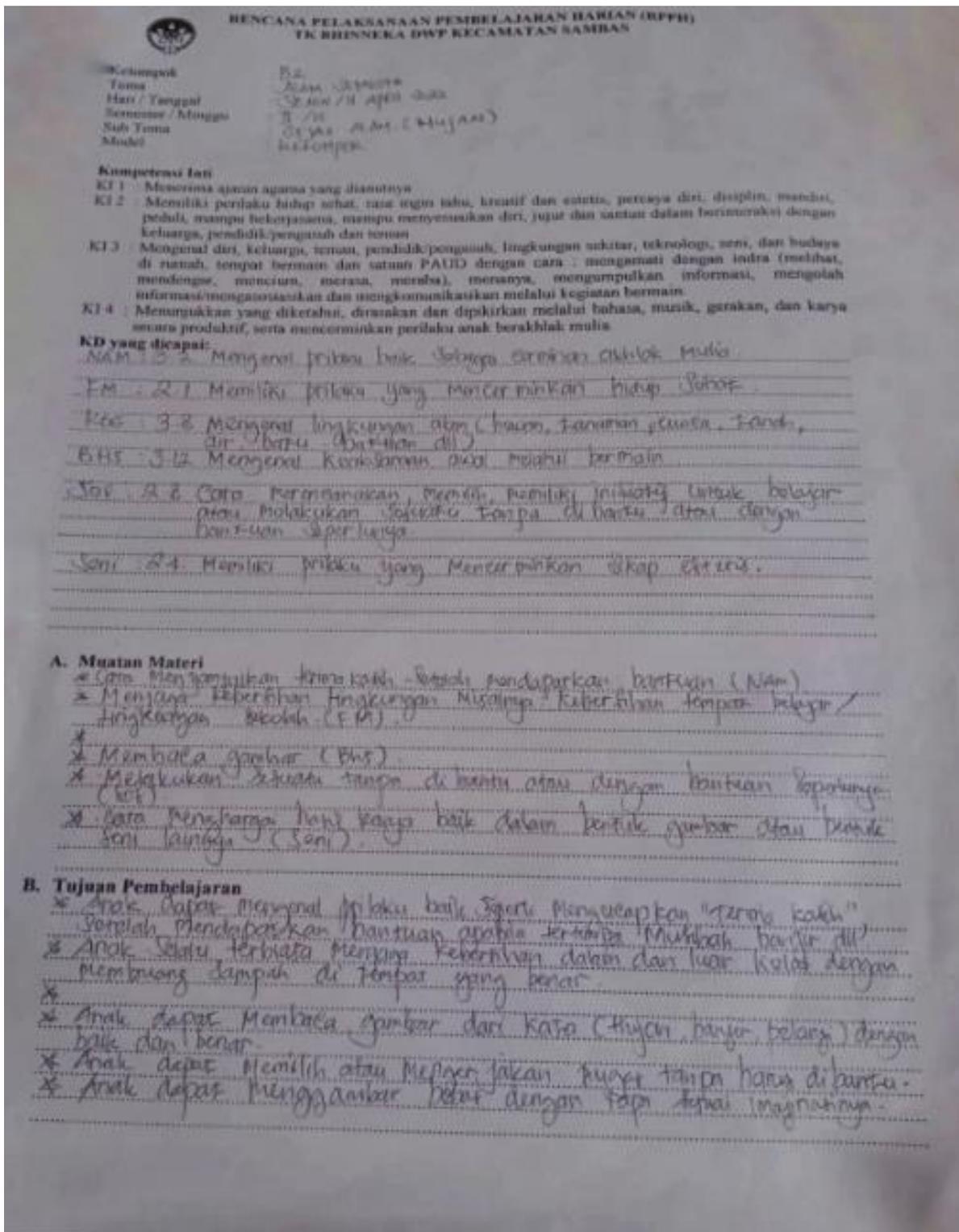
Alat Permainan Edukatif (APE) Maze adalah alat yang memiliki bentuk dengan tujuan agar orang yang memainkan bisa menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak atau dengan menorehkan coretan. Permainan ini sangat bermanfaat untuk membantu mengoptimalkan motorik kasar pada anak dengan cara mengikuti jalan liku-liku untuk bisa sampai di suatu tempat ke tempat yang lain. Ada beberapa manfaat dari permainan ini, yaitu dapat mempermudah guru dalam memberikan pelajaran di kelas, menarik minat anak untuk belajar, dan membuat anak tidak bosan dalam proses pelajaran.

Sedangkan manfaat permainan Maze menurut Vigotsky adalah sebagai alat dan fasilitas belajar untuk stimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan mengembangkan teknik dan material anak, mampu mengembangkan daya imajinasi pada anak, melatih kecermatan dalam belajar *problem solving*, melatih konsentrasi serta motorik kasar, dan melatih kognitif dan panca indera (Haque & Arini, 2014).

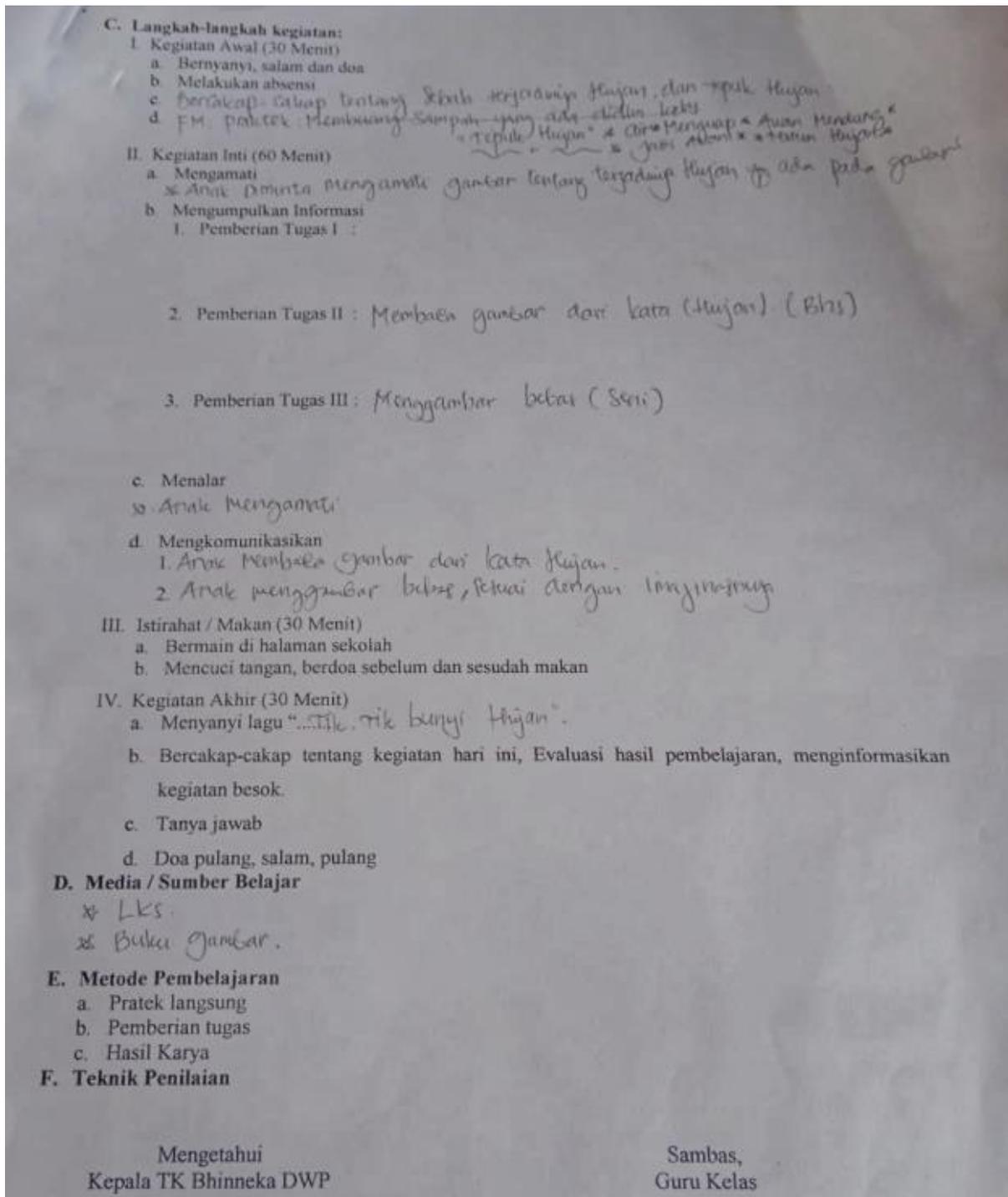
Langkah-langkah dalam memainkan permainan Maze adalah anak diajak mencari jejak untuk menentukan gerakan pada gambar yang sesuai anak diminta untuk menjaga keseimbangan tubuh dalam bergerak. Langkah-langkah permainan Maze adalah sebagai berikut.

1. Guru menyediakan alat permainan Maze.
2. Kemudian anak-anak diperlihatkan alat permainan Maze.
3. Guru memperkenalkan bagaimana cara bermain Maze dan diberikan arahan cara penggunaannya.
4. Anak diminta memainkan permainan dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui labirin.
5. Guru mengawasi anak dan memberikan rasa percaya diri agar anak mau menyelesaikan tugasnya.
6. Guru akan mengarahkan anak jika merasa kesulitan dalam bermain (Destia, 2020).

Pelaksanaan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas dilakukan dengan membuat perencanaan yakni guru membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Selain itu pada tahap ini guru membuat rencana bermain untuk penerapan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar agar mencapai suatu tujuan pembelajaran maka diperlukan adanya *setting* lingkungan terlebih dahulu. Seperti yang diungkapkan oleh Muslich dalam bukunya Ruslan menyatakan bahwa, rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana pembelajaran sesuai mata pelajaran berdasarkan materi yang akan diterapkan oleh guru terhadap peserta didik pembelajaran di kelas (Ruslan, 2017). Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang diterapkan pada Anak kelompok B2 di TK Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas sebagai berikut.



Gambar 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pada Anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas



Gambar 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian pada Anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas (Lanjutan gambar 1)

Kenyataannya dalam praktik perencanaan, guru harus pandai dalam pengelolaan lingkungan belajar atau yang disebut dengan *setting* lingkungan. Pengelolaan lingkungan belajar dapat mempengaruhi bagaimana anak ketika belajar di kelas. Jika lingkungan mendukung maka dapat mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya. Selain itu, anak dapat melakukan kegiatan dengan aktif, bereksplorasi, dengan suasana yang menyenangkan. Pengelolaan lingkungan belajar yang dapat dilakukan adalah penataan ruangan

kelas yang menarik serta guru memfasilitasi anak dalam bermain. Dalam pengelolaan lingkungan belajar, juga harus memperhatikan prinsip-prinsip menata lingkungan. Di antara prinsip tersebut adalah:

1. Dapat mendorong anak untuk aktif dan merasa nyaman.
2. Mendukung anak untuk bereksplorasi dan sosialisasi.
3. Memperhatikan karakteristik anak usia dini.
4. Membantu anak bermain secara kelompok maupun individu.

Perencanaan yang telah dibuat guru sudah terlaksana dengan baik sesuai prinsip yang ada serta dalam penerapan alat permainan Maze juga sudah digunakan dengan melaksanakan kegiatannya pada saat proses pembelajaran di kelas yang mengacu pada kompetensi yang dikembangkan yaitu aspek perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2. Adapun standar tingkat pencapaian perkembangan anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak  
Kelompok B, Usia 5 - 6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan mata kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.</li> <li>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li> <li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)</li> </ol>

Pada tahap selanjutnya, pelaksanaan penerapan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sehingga kegiatan berjalan sesuai dengan prosedur langkah-langkah pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah pelaksanaan dalam permainan Maze yaitu:

1. Pertama, guru sebagai tenaga pengajar telah menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian, menyiapkan alat permainan edukatif yakni Maze terlebih dahulu dan penataan lingkungan sebelum di mulai. Pada kegiatan awal anak berbaris berbaris di luar kelas sambil bernyanyi kemudian masuk kelas duduk dengan rapi guru menyapa anak, bertepuk tangan dan bernyanyi lagu-lagu Taman Kanak-kanak, setelah itu absen, dan membaca doa dengan surah-surah pendek, serta doa-doa harian.
2. Kedua, guru masuk pada kegiatan inti untuk proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yaitu Maze untuk meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak dengan cara menjelaskan materi yang akan dipelajari hari tersebut. Kemudian, setelah penjelasan singkat, anak diminta untuk berbaris agar tertib.
3. Ketiga, guru memperlihatkan permainan Maze. Anak diminta untuk mengamati gambar, guru memperkenalkan cara bermain dengan mencontohkan menggunakan

metode demonstrasi. Petunjuknya adalah anak diminta untuk menjalankan permainan dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui jalur-jalur. Maka guru pun menyuruh satu anak mencoba gerakan sesuai aturan Maze misalnya pada awal mulai (garis start) anak melompat seperti bermain engklek, lalu berjalan dengan satu kaki, lalu melompat katak, berjalan melingkar, melompat dengan menempelkan tangan di simbol gambar, sampai selesai (garis finish). Tugas guru juga membimbing anak dengan memberikan isyarat agar anak-anak lebih mengerti dalam bergerak.

4. Setelah anak memperhatikan penjelasan atau demonstrasi dari guru maka anak disuruh mencoba permainan Maze tersebut satu persatu sesuai gilirannya.

Pelaksanaan permainan Maze diharapkan dapat melatih motorik kasar anak di mana dapat melatih kekuatan, kelenturan, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, dan ketepatan pada saat melangkah sesuai dengan simbol yang ada pada gambar. Permainan ini juga dapat melatih daya konsentrasi untuk memecahkan masalah termasuklah aspek perkembangan kognitif anak. Penerapan permainan Maze dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas sudah berkembang dengan baik dapat dilihat dari keberhasilan anak dalam melangkah mengikuti jalur yang ada dalam permainan Maze dengan seimbang dan tidak terjatuh. Penerapan alat permainan Maze juga dilaksanakan sesuai dengan harapan di mana alat permainan tersebut dapat menstimulus anak dalam belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Berikut gambar pelaksanaan permainan Maze oleh anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Persatuan Sambas.



Gambar 3. Pelaksanaan Permainan Maze oleh Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas

## **B. Hasil Pelaksanaan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar pada Anak**

Dalam konteks ini, permainan sebagai bentuk kegiatan belajar yang perlu dilakukan penilaian agar mengetahui hasil perkembangan anak secara menyeluruh. Selain itu hasil yang didapat sangat berperan penting sebagai penentu kegiatan bermain selanjutnya. Oleh karena itu penilaian harus dilakukan secara terus menerus dalam setiap pembelajaran anak, supaya yang menjadi tujuan bermain anak akan tercapai sesuai yang diharapkan. Selain itu penilaian juga merupakan cara yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk melihat apakah suatu kegiatan sudah tercapai sesuai standar atau belum serta mengukur tingkat keberhasilan peserta didik. Seperti pendapat yang utarakan oleh Scriven penilaian adalah upaya untuk mengetahui manfaat atau kegunaan suatu program kegiatan, atau sebagainya (Suryadi, 2020).

Penilaian yang guru lakukan di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas dengan cara berkesinambungan dikarenakan dilihat dari awal proses bermain atau belajar. Biasanya proses yang guru lakukan adalah mengamati anak dalam bermain, adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dengan bertanya tentang apa yang anak ketahui dan yang dapat dilakukan oleh anak untuk mengulang kembali apa yang telah anak didik lakukan sebelumnya, menanyakan perasaan anak senang atau tidak bermain Maze, serta tingkat kesulitannya seperti apa. Apa yang guru lakukan tersebut dimaksudkan untuk melihat sejauh mana capaian pembelajaran anak dengan bermain Maze khususnya pada aspek perkembangan motorik kasar anak. Selain itu, agar guru mengetahui kekurangan atau kelebihan terhadap alat permainan edukatif Maze.

Proses penilaian untuk melihat hasil dilakukan ketika anak memulai langkah-langkah bermain maka tugas guru mengamati apakah kemampuan motorik kasar anak belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB). Hasil yang didapat oleh guru Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Peratuan Sambas ditulis dalam catatan hasil perkembangan anak. Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan, dapat dilihat hasil akhir atau tingkat keberhasilan anak didik dalam pelaksanaan permainan Maze untuk meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak sudah meningkat dengan sangat baik dan berjalan lancar walaupun dalam pelaksanaannya ada beberapa hambatan, juga alat permainan itu sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya dapat mengembangkan kognitif atau kecerdasan otak anak, mengembangkan aspek fisik motorik terutama motorik kasar anak, mengembangkan aspek bahasa dengan anak menyebutkan angka atau huruf abjad yang ada mengembangkan aspek sosial emosional ketika anak bermain mampukah untuk menyelesaikan masalah contoh atau pola yang terdapat pada Maze. Kekurangannya adalah beberapa anak ada yang tidak konsentrasi. Menghadapi hal ini, biasanya guru kewalahan untuk menyampaikan arahan dari permainan Maze tersebut. Berikut dokumentasi catatan hasil perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan permainan Maze.

LEMBAR PENILAIAN HARIAN  
TK BHINNEKA DWP SAMBAS  
TAHUN AJARAN 2021/2022

Tema / Sub Tema : Alam Semesta / Gejala Alam (Hujan). Semester / Minggu : II / 15

No	Nama	Hari/ Tanggal	Kompetensi Dasar / Program Perkembangan																				Keterangan				
			Nilai Agama Moral				Fisik Motorik				Sosial Emosional				Kognitif				Bahasa					Seni			
			BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB		BB	MB	BSh	BSB
			3.1. Doa-doa Harian				2.1. Merempit, berjalan, sambil menyebutkan huruf A-Z menggambar alat main				2.8. Mandiri dalam mengerjakan tugas				3.8. Menghitung Angka 1-20.				3.12. Mengeja gambar dari kata hujan.				2.8. Menggambar bebas dengan imajinasi				
1	Aila Varisha ( Aila)	8 April 2022				✓				✓				✓				✓				✓				✓	
2	Khairun Nizam (Nizam)	-																									
3	Oktavinata Negari (Okta)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
4	Rosihan Zikri (Rosi)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
5	Talita Hasna Humaira (Tata)	-				✓								✓								✓				✓	
6	Ulfa Riyani (Ulfa)	-																									
7	Zakriyah Assifav Al Qodri (Kia)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
8	Adiba Zahra (Diba)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
9	Aqilla Fariza Mufia (Qilla)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
10	Muhammad Iqbal ( Iqbal)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
11	Nur Zuleika (Ika)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
12	Rerina Angel (Angel)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
13	Revan ( Revan)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
14	Uwais Al Azhar (Uwais)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
15	Adeeva Nur Ramadhani (Vava)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
16	Arfi Alfarezi (Arfi)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
17	Fira Shakila (Kila)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
18	Mohammad Syarif Qolbi Alfaris (Faris)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
19	Muhammad Rean (Rean)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
20	Raphael Hansel ( Raphael)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
21	Stevani Liu ( Vani)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
22	Finsen ( Finsen)	-				✓				✓				✓								✓				✓	
23	MALIK	-				✓				✓				✓								✓				✓	
24																											
25																											

Gambar 3. Catatan hasil perkembangan anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas setelah pelaksanaan permainan Maze.

## **PENUTUP**

Hasil penelitian ini memperoleh beberapa simpulan, yaitu: 1) Pelaksanaan yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pendahuluan, inti, penutup. Permainan Maze dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. 2) Hasil pelaksanaan yakni meningkatnya aspek perkembangan motorik kasar seperti anak dapat melompat, berjalan, berjinjit, melangkah dan menyeimbangkan tubuhnya agar tidak terjatuh. Dengan demikian, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Hendaknya dalam pelaksanaan penyampaianya dan menggunakan metode lebih bervariasi lagi. 2). Selalu meningkatkan kreatifitas dengan membuat alat permainan edukatif yang beraneka ragam dan banyak untuk meningkatkan aspek perkembangan motoric kasar anak usia dini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Destia, S. (2020). Penerapan Permainan Maze Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Alamanda di Kecamatan Tanjung Bintang. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Prenada Media Group.
- Fatmawati, F., & Anjarsari, P. (2021). STIMULUS GURU DAN RESPON SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI TINGKAT SMP. AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam, 1(2), Article 2.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Haque, A., & Arini, R. (2014). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di TK Al Fitroh. *Jurnal Jurusan PG-PAUD FIP*, 3.
- Islamah, L. (2021). *Merancang Membuat APE untuk Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Mahdi, A., & Mujahidin. (2014). *Penelitian Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Alfabeta.
- Makhmudah, S. (2020). *Perkembangan Motorik AUD*. Guepedia.
- Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Marswendy, B. (2009). *Human Development*. Selemba Humanika.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (pp. 1–31).
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rasyid, H., Mansyur, & Suratno. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini G. D. Media*.
- Rohmah, N. (2016). BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.
- Ruslan. (2017). *Perencanaan Pembelajaran*. Gramedia.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Jilid I*. CV. Jejak.
- Suwendra, W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Nilacakra.
- Umrati. (2020). *Analisis Data Kualitatif*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI], Pub. L. No. 20 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), Article 2. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Yuma Pustaka.